

Scénario non-officiel pour les Lames du Cardinal • Ne peut être vendu

FIDÈLE PETIT-AMI UN SCÉNARIO D'ARTEFAL



Ce document pdf est doté de Signets (*Bookmarks*) parfois appelés Table des Matières.
Pensez à activer cette fonction pour une meilleure navigation au sein de ce document...

Fidèle Petit-Ami

pour le jeu 2.K.P.D.P. « Les Lames du Cardinal »



Rédaction et illustration du scénario
« Artefal »

Relecture, corrections & mise en pages
David « Mystery Man From Outerspace » Bercovici

<http://tinyurl.com/ResLamCrd>

Vous trouverez d'autres scénarios et des aides de jeu pour le jeu de rôle Les Lames du Cardinal ici :
<http://tinyurl.com/ResLamCrd> (c'est gratuit, c'est en libre téléchargement et, bien sûr, c'est légal...)



Fidèle Petit-Ami, scénario pour les Lames du Cardinal :

Ce scénario est plutôt prévu pour une initiation à l'univers des Lames du Cardinal. Mais, il peut également tout à fait convenir à un groupe de joueurs plus expérimentés désireux de « se détendre » entre deux aventures épiques. L'histoire est centrée sur la ville de Paris et la découverte de quelques lieux typiques. L'intrigue générale doit se jouer sans temps mort, à une allure soutenue pour les héros car l'histoire s'étire sur environ quatre heures en temps narratif. Les Lames devront malgré tout aiguïser leurs méninges pour résoudre une énigme cryptographique.



SOMMAIRE

Remerciements à Mystery Man From Outerspace pour son soutien fidèle et à Baptiste Paret Delatte pour son précis sur « L'escrime du MJ » dont je me suis inspiré pour mes PNJs.

Introduction.....	4	Acte IV : La vente aux enchères	11
La Situation initiale.....	4	Scène 1 : S'incruster à la vente	11
Acte I : Ouverture.....	5	Scène 2 : Petit-Ami	11
Scène 1 : Les gens d'armes et les voleurs	5	Épilogue.....	12
Scène 2 : Le marché aux écailles.....	7	Personnages principaux.....	13
Scène 3 : L'enquête commence au marché.....	8	Annexes	13
Acte II : Voler de leurs propres ailes.....	8	Plan du marché aux écailles	14
Scène 1 : Acheteurs intéressés	8	Missive de la sacoche.....	15
Scène 2 : La tour Gaget	8	Coupe des abords du Palais-Cardinal	16
Scène 3 : La bijouterie d'Urbain Sandré	9	Plan de la salle de vente	16
Scène 4 : Le Tanneur.....	9	La salamandrine	17
Acte III : Décoder la <i>salamandrine</i>	9		

Introduction

Ce scénario est plutôt prévu pour une initiation à l'univers des Lames du Cardinal. Mais, il peut également tout à fait convenir à un groupe de joueurs plus expérimentés désireux de « se détendre » entre deux aventures épiques. L'histoire est centrée sur la ville de Paris et la découverte de quelques lieux typiques. L'intrigue générale doit se jouer sans temps mort, à une allure soutenue pour les héros car l'histoire s'étire sur environ quatre heures en temps narratif. Les Lames devront malgré tout aiguïser leurs méninges pour résoudre une énigme cryptographique.

Inspiration : L'instance de la page 10, Livre 1 « L'univers des Lames ».

Dater la mission : L'année 1643 semble s'imposer naturellement mais on peut déplacer aisément la chronologie. Pensez en ce cas à vieillir la Reine Christine pour plus de cohérence historique (même si ce détail n'influence en rien le scénario).

Durée du scénario : Comptez une séance de jeu qui peut être rallongée à l'envi en enrichissant, par exemple, la poursuite initiale ou en compliquant l'enquête qui s'ensuit. Les personnages quant à eux devraient vivre une fin de journée et une soirée haletante à travers Paris.

Rivière draconique :
« L'Alchimiste des ombres »,
arcane 19. Pour faire écho au personnage du Tanneur.

La situation initiale

« Si le serpent ne mangeait les serpents, il ne deviendrait dragon. »

Alors que les Lames jouent aux gardes du corps depuis quatre jours, protégeant des tractations entre le **Cardinal Mazarin** et l'ambassadeur de *Suède*, **Edig Henrikson**, l'entretien diplomatique va presque virer au burlesque du point de vue des personnages...

Les tractations sont sur le point de s'achever de façon positive : la *France* et la *Suède* ont pu s'entendre sur des stratégies communes afin de lutter contre l'*Espagne* et projettent une attaque en tenaille contre les *Pays-Bas* espagnols. Pour ce dernier soir, un repas doit être organisé au *Palais-Cardinal* et à cette occasion l'ambassadeur **Henrikson** doit lui présenter la jeune **Christine** (17 ans), qui n'est autre que la future **Reine de Suède**. Celle-ci est en train de se former aux Arts et aux Lettres au *Collège de la Sorbonne*. Elle a été éloignée, à dessein, des outrances de son tuteur et régent **Oxenstierna**. Pour plus de détails sur l'inquiétant **Axel Oxenstierna** et la situation politique de la *Suède*, se reporter au Livre 1 (*L'univers des Lames* p 40).

Le **Cardinal** voulant faire bonne mesure a décidé d'offrir un *saphir* de la couleur des yeux de **Christine**. La pierre précieuse a été sertie sur une bague en argent par un orfèvre du *Pont-au-Change*. Il a averti l'ambassadeur de ce présent, qui lui a soufflé l'intérêt que la **Reine** porte aux *dragonnets*. **Mazarin** a prévu une mise en scène théâtrale, lui qui apprécie tant cet art : Ce n'est pas moins que **Petit-Ami** qui va offrir

le cadeau à la jeune femme. Pour rappel, **Petit-Ami** n'est autre que le compagnon fidèle de feu **Richelieu** : son vieux *dragonnet* que **Mazarin** ne s'est jamais résolu à mettre hors les murs du palais.

Mais alors que le *reptile* placide avait été bouchonné et apprêté avec soin par le majordome, l'animal est soudain introuvable ! Sa chaîne est brisée et en sus, le *saphir* a disparu...

Il va s'agir d'éviter l'incident diplomatique.

Indices :

- **Hommes de cour :** Vous avez surpris une conversation dans le cabinet de travail des deux hommes d'état, indiquant qu'une entente stratégique a été conclue. Des plans sur la table prouvent que des troupes suédoises pourraient débarquer sur les côtes des *Pays-Bas* espagnols.

- **Roturiers :** Malgré l'importance de la mission, celle-ci a été un peu trop... protocolaire pour vous et l'ennui s'est vite installé. Heureusement que **Petit-Ami**, le *dragonnet* du **Cardinal** était là pour vous divertir. À ses dépens, il faut dire, car vous avez vite compris qu'il détestait les sifflements trop aigus et vous vous êtes bien amusé à l'agacer. Il a provoqué quelques dégâts et a focalisé l'ire du **Cardinal** une ou deux fois.

- **Lettres :** Vous avez appris que pour la dernière soirée, une invitée de marque devrait se joindre au **Cardinal** et l'ambassadeur : rien de moins que la jeune **Christine**, future **Reine de Suède** sous tutelle et actuellement en étude à *Paris* (au *collège de la Sorbonne*).

• **Combattants** : Vous avez remarqué cet après-midi que des hommes se relayaient pour surveiller l'entrée du *Palais-Cardinal*. Vous les avez poursuivis en vain dans les ruelles du quartier mais vous avez pu suffisamment vous rapprocher de l'un d'entre eux pour apercevoir une marque frappée sur une boucle de ceinturon : un château d'or surmonté de trois tours.

À ce moment, les rideaux de la fenêtre sont tirés brusquement et un homme portant un chapeau au panache de corbeau ainsi qu'un cache-œil s'empare de **Petit-Ami**

et l'enferme dans une cage à barreaux !

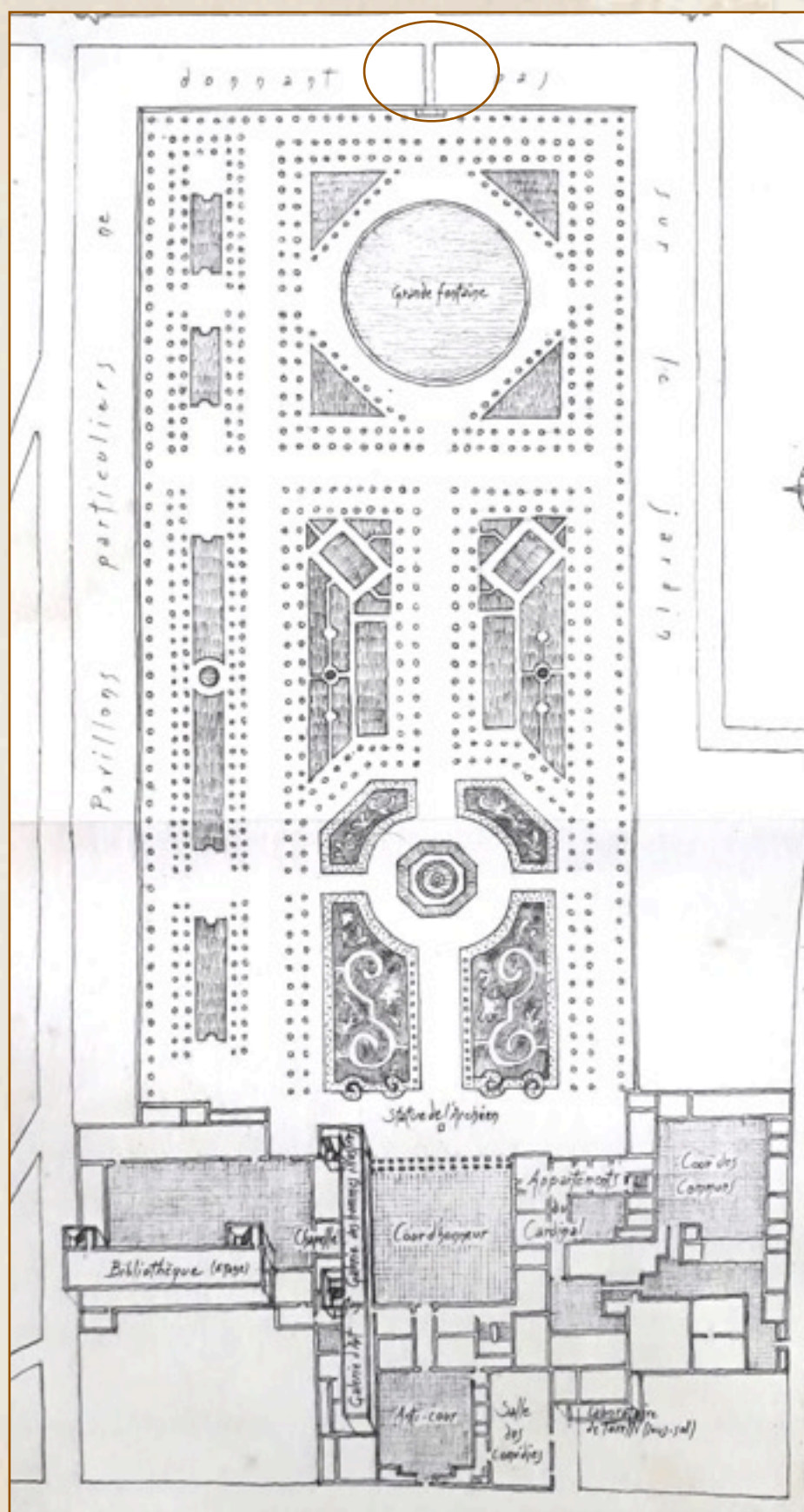
Une poursuite effrénée s'engage alors !

Acte I : Ouverture

« C'est mauvais d'enchaîner un dragon pour faire rôtir de la viande. »

Scène 1 : Les gens d'armes et les voleurs.

Il est fin d'après-midi, deux heures tout juste avant le début de la réception. Les **Lames** commencent in *media res* : l'un est à califourchon sur la branche forte d'un arbre élevé, au bout de la propriété du **Cardinal**, le second est assis sur le mur d'enceinte en contrebas et les autres dans la venelle en cul-de-sac qui donne sur la rue passante. Une corde a été nouée dans l'arbre et court au-dessus de la rue jusqu'à la façade à colombage de l'autre côté. Une fenêtre y est ouverte d'ailleurs. Au bout du fil, un *dragonnet* svelte aux écailles mordorées avance d'une démarche chaloupée (c'est une femelle à n'en pas douter) suivi de près par un *dragonnet* dodu plus âgé. Il est pourpre, il s'agit bien de **Petit-Ami**. On aperçoit bien un collier autour du cou, auquel est accroché un écrin de velours rouge-cardinal.



Petit-Ami



Au départ, il faut rejoindre rapidement la façade où s'entrouvre la fenêtre. Deux **Lames** peuvent s'engager sur les toits des maisons en appui contre le mur d'enceinte, tout en suivant la ligne de vie de la corde tendue. Quant aux autres, il est plus aisé d'atteindre la rue qui s'avère encore relativement bondée malgré cette fin de journée. En revanche, la porte d'entrée de la maison reste close. Mais, on peut se servir des croisillons du colombage pour grimper plus facilement.

On entre finalement dans une chambre vide, qui, si on la traverse sans perdre de temps, donne elle-même sur une cour intérieure. Déjà, l'homme au feutre panaché disparaît à l'opposé par une porte cochère. Il porte toujours la cage de **Petit-Ami** et il a une sacoche

en cuir en bandoulière. Il semble accompagné par un gredin, survolé par le *dragonnet* aux écailles mordorées.

Dans la rue suivante, on les voit disparaître derrière un coche immobilisé auquel est sanglé un cheval non sellé. Au-delà, on découvre une sombre galerie couverte et humide, dont l'entrée ressemble à une bouche de l'enfer. Elle s'étire sur une bonne longueur, encombrée de temps à autre par des caisses et des ballots de paille. Elle est faiblement éclairée par des torchères fixées aux murs. Ce passage, qui chemine sous les habitations, est une sorte de traboule, comme celles qu'on peut arpenter à *Lyon*. La traboule rectiligne peut être l'occasion pour les **Lames** de rattraper leur retard. Une bonne

idée consisterait à se saisir de la monture du coche à l'entrée et entamer une cavalcade effrénée, tête baissée à travers le boyau lugubre. Et même attraper au passage une torche ! Soyons fou mais soyons-le avec panache !

Comment gérer la poursuite : Techniquement, demandez aux joueurs un test d'Athlétisme pour atteindre la maison à colombage puis un autre pour atteindre le bout de la cour intérieure et enfin un test dans la traboule en utilisant éventuellement la compétence équitation le cas échéant. Si à un quelconque moment, une **Lame** parvient à cumuler 10 réussites, on considère que l'acolyte et son *dragonnet* sont rattrapés et qu'un combat peut commencer. Notez que chaque prise de risque ou idée originale sur le parcours de la poursuite (comme sauter de la balustrade en contrebas dans la cour ou emprunter le cheval) réduit de 1 le nombre de réussites à valider. À l'inverse, un mauvais choix tactique (comme perdre du temps à redescendre de l'arbre ou décider de crocheter la serrure de la porte d'entrée de la maison) ajoute 1 au nombre de succès à atteindre. Si le plafond de réussites n'est pas atteint, on bascule alors dans la scène suivante sans avoir pu rattraper les maraudeurs. Notez qu'on ne peut pas rejoindre l'homme au cache-œil pendant cette scène. En effet, l'homme semble porté par les flux *draconiques* et échappe sans cesse aux **Lames** (user de *Jusqu'ame* s'il le faut).



Scène 2 : Le marché aux écaïlles.

Enfin, on débarque dans des halles souterraines où se tient un marché aux écaïlles clandestin. Plusieurs marchés de ce type se tiennent dans *Paris* chaque semaine. Ils sont illégaux car il faut souvent des patentes officielles pour pouvoir vendre des créatures *draconiques*. Ils se situent souvent dans des lieux souterrains et nombre de marchandises de contrebande y sont échangées.

À peine l'arche du seuil franchie que des marauds se jettent sur les personnages : Prévoyez-en deux par PJs pour faire bonne mesure. C'est l'homme au panache qui les a invectivés : « *Gare ! Gare ! La milice du guet !* ». Spontanément, plusieurs personnes ont décidé de protéger leurs intérêts et se confrontent à ceux qui menacent leur territoire. Un combat débute donc. Il va falloir le gérer comme une scène d'un film *pulp* à l'**Indiana Jones**. Le combat est dynamique, en perpétuel mouvement puisque l'homme à la plume de corbeau, qui n'est autre que le **Marquis de Corbal**, traverse les halles à la dérobée. Cela crée une forte agitation dans son sillage.

Décors interactifs

(voir le plan du marché) :

- Un enclos central enferme une *tarasque* gigantesque. L'enclos peut se transformer en *ring* où les combattants risquent à tout moment de se faire piétiner par la bête.
- De nombreux tonneaux, caisses, cagettes encombrant l'espace.
- Des guirlandes de pigeons déplumés sont tendues.

- Des cages sont suspendues à des poulies aux poutres des halles. Idéal pour se balancer comme à un lustre.

- Une tente cernée de porteurs de cage à barreaux, derrière laquelle se dérobe l'homme au cache-œil. User de *Jusqu'ame* pour générer un quiproquo : au moment où on croit se saisir de l'homme, il s'avère qu'il s'agit d'un badaud.

- Une cage où deux *syles* hargneuses (une grise et une tachetée) semblent très énervées. Quelle pagaille si elles sont relâchées !

- Une brute gigantesque et terriblement dangereuse se dresse devant une **Lame** isolée, sortant de nulle part : l'adversaire est armé d'un fléau tournoyant et d'un fouet piquant. Gageons que le joueur pense à s'en débarrasser d'un simple tir de pistolet (s'il identifie ce même cinématographique) sinon son personnage risque de passer un sale moment...

Le combat se termine avec au mieux la capture de l'acolyte et du *dragonnet* mordoré. Mais, l'homme au corbeau doit s'échapper (1 point de *Jusqu'ame* dans l'escarcelle !) Néanmoins, durant la poursuite ou l'affrontement du marché, la sacoche de l'homme au cache-œil doit pouvoir être récupérée grâce à une chute fort-à-propos, lors d'une passe d'armes ou avec un tir bien ajusté.



Les opposants

Les marauds :

Chauve–Tavelé–Bec-de-lièvre–
Louche–Crasseuse–
Pieds nus–Vieux–Hirsute

Att 1 Def 1 Ténacité 2

Armés de dagues, sabre ou
lance bifide (+1 en réserve).

La brute :

Att 3 Def 1 Ténacité 4

Armure de cuir disparate 1

Armé d'un fouet et d'un fléau.

Spécial : mise à distance
(l'adversaire défait une carte
rouge en début d'assaut).

Faiblesse : un tir lui
inflige le double de dégâts.

Les syles :

Tachetée de jaune — Grise

Att 4 Def 0 Ténacité 1

Feinte : Rapide (peut
placer un enchainement).

Garcin :

Att 2 Def 1 Ténacité 3

Armé d'une rapière.

Spécial : Rut (le *dragonnet* lui
octroie 2 actions de Réserve).

Le Marquis de Corbal :

Att 3 Def 3 (+3) Ténacité 5

Armé d'un fleuret.

Style français.

Feinte : Fente (après une
attaque, garde la main
quelle que soit la carte
défensive de l'adversaire)

Scène 3 : L'enquête commence au marché.

« Il ne faut pas vendre les écailles du dragon avant de l'avoir tué. »

Le marché est en partie ravagé et il s'est, de ce fait, majoritairement vidé. Mais, on peut tout de même se rapprocher des vendeurs qui n'ont pas fui ou qui redressent leurs étals et marchandises. Il faudra sans doute réfléchir à l'approche, surtout si les **Lames** sont à l'origine des dégâts occasionnés.

Interroger l'acolyte : son nom est **Garcin**. C'est un dresseur de *dragonnet* plutôt doué. Il y a une semaine, l'homme au panache noir l'a engagé pour dresser un de ses *dragonnets* à attirer un mâle de la même espèce. Il a choisi **Rut** une jeune femelle dont le pouvoir *draconique* est justement de simuler en permanence ses chaleurs. L'homme, dont il ignore le nom, devait le payer de dix écus mais surtout devait lui remettre un droit d'entrée à une vente exceptionnelle qui n'a lieu que de temps à autre et où l'on peut acheter des *reptiles* d'une extrême rareté. L'objectif n'était pas de voler le *saphir*. Le véritable but était d'attirer le *dragonnet* domestique de feu-**Richelieu** (Rebondissement !).

• **Rut**, la bien nommée, *dragonnet* femelle aux écailles mordorées : son rôle est de permettre de retrouver **Garcin** si jamais celui-ci leur échappait. Un vendeur du marché la reconnaîtrait aisément comme étant l'animal dressé de **Garcin** et de dire où le trouver : « **Garcin** a l'habitude de gagner quelques piécettes sur le *Pont-Neuf*, grâce aux tours de ses bestiaux. »

• **La sacoche égarée** : on y trouve une bourse bien remplie, un morceau de la *salamandre* moulée en terre cuite (morceau n° 1), une missive signée de son mystérieux commanditaire (voir Annexes), un paquet de *Tarot divinatoire* bien usé et quelques morceaux de viande séchée (droguée) enveloppés dans un tissu orangé dégageant un parfum légèrement épicé.

• **Des vendeurs du marché** : **Arcane** est le nom d'un éleveur/chasseur de *reptiles*, célèbre dans ce milieu souterrain. Une ou deux fois par an, il organise une vente pour la noblesse où des *dragonnets* aux couleurs ou aux capacités exceptionnelles peuvent être achetés. Cette vente attire aussi ceux qui pratiquent illégalement la *sorcellerie* mais on y croise aussi des *maîtres de magie* dit-on. On y vendrait même parfois de jeunes esclaves *Dracs* capturés en *Camargue*. Le lieu de la vente change chaque fois et il faut y être parrainé par un autre acheteur ou un organisateur si l'on veut y participer. C'est eux qui transmettent la *salamandrine*, quelle qu'elle soit. C'est la clé pour trouver et accéder à cette vente. « La chance d'être un jour invité à ce genre de vente est nulle pour nous autres car seuls les fortunés ou les connaisseurs ou les lettrés y ont accès. »

Acte II : Voler de leurs propres ailes.

« Il n'est pire langue qu'une langue de serpent. »

Scène 1 : Acheteurs intéressés.

On peut s'intéresser à d'éventuels acheteurs potentiellement concer-

nés par la vente spéciale. Des vendeurs du marché ou certains contacts des **Lames** pourraient les diriger vers un certain **Tanneur**, connu pour être *draconologue*. Mais personne ne connaît son lieu d'habitation. En revanche, on se rappelle qu'il est passé ce matin et qu'il a longuement parlé à deux petits coupe-bourses qui fréquentent le marché. « Ben, tiens, la voilà-t-y pas qu'ils quittent les halles là-bas ! » Et de les suivre (ou les interroger) pour arriver chez le **Tanneur**. Celui-ci les a recrutés pour lui attraper quelques *dragonnets* de jais qu'on ne trouve qu'à *Notre-Dame* (depuis qu'un « gars avec un masque de verre » en a importés là-bas).

Scène 2 : La tour Gaget.

Par déduction, on peut aussi s'intéresser aux messageries royales. **Sieur Gaget** n'a pas été invité à cette vente aux enchères mais il connaît qui pourrait l'être potentiellement. Retour à la piste du **Tanneur**. Il ajoute que le **Tanneur** est un *alchimiste-empaillleur* de mauvaise réputation, obsédé par les *dragons*.

En revanche, un *vyvernier* présent dans la tour aura tout entendu de la conversation. Son attitude équivoque peut attirer l'attention des **Lames**. S'il est mis devant le fait accompli, il avoue avoir essayé de se rendre à la vente d'**Arcane**. Il a gagné au jeu un morceau de *salamandrine* mais il ignore malheureusement le lieu de la vente. Il avoue s'être fait rouler par son adversaire qui a réglé ses dettes de la partie de cette façon... Il est prêt à monnayer le morceau contre un service. Les **Lames** obtiennent ici le morceau n° 3.

Scène 3 : La bijouterie d'Urbain Sandré...

(ou une autre si **Sieur Sandré** n'est plus – cf. La volte des dupes) Sise au *Pont-au-Change*, elle pourrait être une solution si on imagine que le *saphir* sera revendu à un receleur. Dans ce cas, après négociation avec le *joaillier*, on peut apprendre que **Maître Peuron** un artisan-bijoutier du pont a été contacté tantôt pour obtenir un *saphir* incroyablement clair. Il s'en est vanté auprès d'**Urbain. Peuron** est accessoirement sculpteur sur ivoire de *dragonnet*. Soumis à la question, le joaillier peu scrupuleux avouera avoir rendez-vous le lendemain avec le **Marquis de Corbal**, dont il sait qu'il s'agit d'un organisateur de la vente secrète. C'est le second d'**Arcane** en somme. **Peuron** ignore où aura lieu la vente de ce soir. Au MJ de décider s'il est également en possession d'un morceau de *salamandrine* (en ce cas morceau n°3).

Scène 4 : Le Tanneur.

Son repaire lugubre se trouve dans une venelle infâme et puante. Le huis est ouvert par une jeune fille crasseuse à l'air triste (**Colette**). On y accède par un escalier étroit donnant sur son atelier-laboratoire. C'est, tout d'abord, des effluves répugnantes qui accueillent les nouveaux arrivants. Au sous-sol, des dizaines de *dragonnets* sont torturés, disséqués puis empaillés. Leurs organes sont drainés puis les sucs sont transformés lors d'opérations *alchimiques* troubles. Sur une étagère, des tubes en grès renferment des potions référencées par des lettres grecques. On peut y dénicher des potions miraculeuses, si on se plonge dans le carnet qui réfère

rence le tout. Le MJ reste seul juge en la matière mais on peut y dénicher quelques doses de suc de glande de *drac* (1i).

L'homme doit inspirer le dégoût par son apparence et son comportement. Il est vil, roublard et lâche. Il a l'habitude de maltraiter **Colette**, qui n'est autre que sa fille, pour l'obliger à se charger des corvées. Son épouse est morte sous ses coups, il y a déjà quelques années. Sa diction est coulante et mielleuse. Son sourire édenté. Les **Lames** devraient prendre un malin plaisir à lui soustraire son morceau de *salamandrine* (morceau n° 2). À la première occasion, il tentera pourtant de projeter une flasque d'acide au visage d'un personnage. Ce sursaut d'auto-défense, complètement vain, sera immédiatement suivi par des gémissements implorant la pitié et la miséricorde. Parmi les écrits étalés sur son plan de travail, on peut trouver un ouvrage ouvert, détaillant les caractéristiques des *dragonnets* aux écailles pourpres. On leur prête, en particulier, une grande faculté de mémorisation de leur environnement. Certains sont même capables, s'ils sont convenablement dressés, de projeter des images mentales de ce qu'ils ont en mémoire. Certains de ces *reptiles* sont d'ailleurs dressés à des fins d'espionnage. Cet indice devrait commencer à inquiéter les **Lames**.

Informations en sa possession :

- Il connaît le protocole pour se faire inviter aux ventes aux enchères secrètes d'**Arcane**. Il peut l'expliquer aux **Lames**, à savoir, qu'il faut être en possession d'au moins un tiers de la *salamandrine* pour avoir accès au lieu de rendez-vous. Si on possède l'en-

semble de la *salamandrine*, on obtient également l'emplacement de la vente. À ce moment-là, on peut transmettre à un ami ou un accompagnant un des morceaux de la *salamandre* en terre cuite. La cérémonie est très encadrée et de nombreuses personnes conservent leur anonymat derrière un masque.

- Il ne connaît pas encore le lieu de rendez-vous car c'est un ami qui l'a invité en lui donnant un morceau de *salamandrine*. Il doit le rejoindre à la tombée du jour devant le *parvis de Notre-Dame*. Puis, celui-ci le mènera jusqu'à la vente. En revanche, il sait que son contact est très prudent et suspicieux, voire paranoïaque. S'il sent que quelque chose cloche, le **Tanneur** craint de ne pas pouvoir assister à la vente exceptionnelle de ce soir. « Vous risquez de tout gâcher ! » gémit-il.

- Le nom de son contact est le **Brigadier Luc Fouquet**. Il s'agit d'un officier vétéran qu'il a sauvé de la gangrène grâce à ses onctions *alchimiques*.

- Enfin, il sait qu'un *maître de magie* de *Barcelone*, réputé pour connaître les parlers *reptiliens* a été annoncé en la *cité de Paris*. Il sera probablement un rival lors de la vente.

Acte III : Décoder la salamandrine.

« Le plus beau des serpents est le plus dangereux. »

La *salamandrine* est formée de trois morceaux. Le dos de la statuette est émaillé alors que sur le ventre, on y trouve des inscriptions gravées dans l'argile. Les *salamandrines* sont l'œuvre d'**Arcane**. Ses réalisations sont identifiables par n'importe quel artisan-expert.

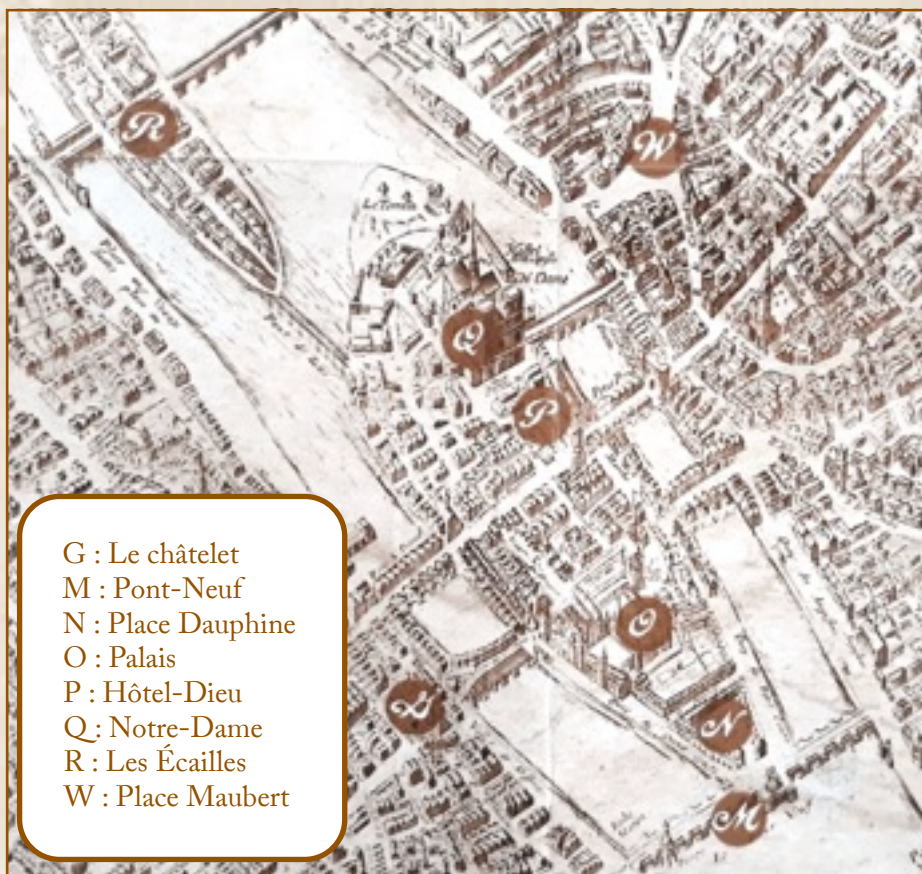
Les inscriptions (Voir Annexes) : elles correspondent à des chiffres romains et arabes, associés pour coder un message. Le pseudonyme d'**Arcane** est lui-même un indice, une clé pour décrypter le texte. En effet, chaque chiffre romain correspond à un *Arcane du Tarot des Ombres* et le nombre en dessous au numéro de la lettre à utiliser. Ainsi, le message à décoder est le suivant : « **PLACE MAUBERT** ». « **Les écus d'or** » correspondent à l'enseigne où il faut se rendre sur la *place Maubert*.

Obstacle pour décrypter : deux numéros d'arcanes sont volontairement à cheval sur deux morceaux de *salamandre*. Ci-fait, pour la lame 18 (XVIII) il faut lire la quatrième lettre, c'est-à-dire la lettre « E ». Quant à la lame 3 (III), il faut prendre la dixième lettre, c'est-à-dire la lettre « R ».

Note au Meneur : il faut bien entendu laisser libre accès au *paquet des Arcanes* pour résoudre l'énigme. L'idéal étant d'avoir un second paquet accessible aux joueurs pour faciliter le décryptage.

Si on possède les trois tiers de la *salamandre*, cela ne pose pas de problème pour trouver la bonne adresse. Sinon, il faut procéder à des déductions. En cela, le plan de *Paris* (fourni avec la boîte de base) doit aider les joueurs.

« *Les écus d'or* » sont une enseigne assez commune à *Paris*. On peut dénicher cinq ou six commerces portant ce nom. Pour affiner la recherche, deux se trouvent proches de *Notre-Dame* (information du **Tanneur**) : sur la *place Maubert* ou à côté du *Châtelet*. Mais, c'est sur la *place Maubert* qu'on trouve les meilleures boucheries. En effet, rappelez-vous du



tissu orange légèrement épicé enveloppant la viande séchée de la sacoche. Une recherche peut confirmer que c'est une pratique courante des bouchers de bonne réputation, tels qu'on les trouve *place Maubert*... Cette technique permet d'allonger le temps de conservation de la viande.

Si les **Lames** décident simplement de filer le **Brigadier Fouquet**, outre la difficulté à ne pas éveiller de soupçons, les personnages arriveront à la dernière minute et manqueront de préparation pour infiltrer la vente aux enchères.

La *place Maubert* est avant tout le théâtre d'exécutions publiques, où l'on assista à la mort d'un grand nombre de suppliciés, hérétiques, voleurs ou encore libres penseurs. Mais la place est surtout connue pour ses librairies qui sont autant de succursales de l'université de *Paris*, toute proche, et où les clients aiment à débattre docte-

ment sur les derniers effets de style de tel ou tel auteur. La place accueille aussi, quatre fois par semaine, son marché aux pains, aux fruits et aux légumes. De nombreux commerçants y battent le pavé, ainsi on y trouve son *hostellerie des Deux-Anges* et ses nombreuses enseignes de bouchers (l'un d'eux donne des tissus orangés pour envelopper la viande). Juste à côté, on trouve l'enseigne des *Écus d'or* qui correspond à une salle de maître d'armes : celle de **Louis Descorbes** alias le **Marquis de Corbal**. Le vernis de l'enseigne est écaillé. Est-ce un signe de mauvais augure ?

Tout proche, on accède à l'*île de la cité* par le *Pont-au-double* où il faut s'acquitter de deux deniers pour passer. *L'Hôtel-Dieu* est également à proximité et pollue le petit bras de *Seine*.

Acte IV : La vente aux enchères .

« Il n'y a pas de gros ou de petits serpents, il y a des serpents. »

Scène 1 : S'incruster à la vente.

Selon l'heure à laquelle les **Lames** se rendent sur place, elles pourront observer à l'affût l'arrivée successive d'une vingtaine de noctambules. La nuit est tombée depuis plus d'une heure lorsque le début de la vente s'annonce.

Un morceau de *salamandrine* suffit pour entrer à son tour. Deux cerbères vérifient le laisser-passer en terre cuite depuis l'arrière d'une lucarne à targette. L'infiltration est aussi une bonne option en passant par l'arrière-cour. On arrive alors dans la remise du sous-sol par une porte arrière. Solution plus acrobatique, un bon grimpeur pourra atteindre aisément l'étage, où un volet est légèrement entrouvert.

Un carrosse anonyme finira par arriver : il s'agit de celui de l'**ambassadeur espagnol Fernando Peralès**, qui débarque avec deux gardes du corps (une **Lame** peut les identifier comme étant les observateurs de l'après-midi — voir indice des combattants) et le *maître de magie catalan*, **Esperanzo**, qui a la ferme intention d'acheter **Petit-Ami**. Un blason est visible sur la chevalière portée par **Peralès**. Il représente un château surmonté de trois tours.

Une fois à l'intérieur, on doit porter un loup qu'un *Drac gris* propose dans le hall d'entrée.

Les invités sont menés par un escalier à une des loges qui do-

minent la salle de vente. Voir l'illustration en Annexes. Parmi les invités, on trouve aussi une noble esthète qui possède une flûte en bandoulière et un comte qui se prend pour un sorcier, ou encore un éleveur de renom.

Un système de monte-charge avec chaînette permet de faire apparaître les bêtes à la vente au fur et à mesure. Les *reptiles* sont stockés au sous-sol (où se trouve également le matériel de la salle d'armes). Ils sont gardés par un *maître-bête* peu commode qui ne cesse de cravacher les animaux.

Arcane apparaît enfin dans un effet de fumigènes mystificateur et ouvre la vente aux enchères. Son visage est dissimulé par un masque blanc, recouvert de glyphes ésotériques, en obsidienne. Deux *Dracs* gris gardent chaque accès de la salle de vente et le **marquis de Corbal** se tient prêt à intervenir en coulisses.



Scène 2 : Petit-Ami

C'est le point d'orgue de la vente. La présentation du *dragonnet* est mise en exergue avec moult effets de scène : coups de tambour lancinants — deux valets transportant la cage sur un petit palanquin — voile de velours damasquiné masquant la cage — silence plein d'emphase. C'est le moment du grand final pour les **Lames**. Il va falloir jouer de panache.

Décor interactifs :

- Des lanternes suspendues aux murs.
- Des rideaux opportunément inflammables.
- Des chaises dans la loge pouvant être projetées.
- Un tapis persan pouvant être tiré pour renverser plusieurs adversaires.
- Une table d'exposition sur pied unique.
- Un râtelier d'armes à faire basculer sur l'adversaire. Une caisse remplie de boucliers et de sabres pour varier les plaisirs.
- Un crochet au bout d'une chaînette entraînée par une poulie, afin de haler les cages remontant de la remise. C'est une option acrobatique pour atteindre la cage de **Petit-Ami**. Une figure est alors nécessaire.
- La trappe peut se dérober sous les pieds et permettre un changement de décor surprenant. Elle mène à la remise en dessous.
- La remise encombrée de mannequins et autre objets coupants, voire explosifs. Cages de *draonnets* piaffant et feulant d'excitation.
- Un large *oculus* dans les combles de voûte pouvant servir de fenêtre de sortie pour un opposant de marque. **Arcane** bondissant par la lucarne dans une pluie de verre serait du meilleur effet !

Les opposants et leur emplacement initial :

- Dans la loge : 2 gardes du corps / **Fernando Peralès** / **Esperanzo**.
- Dans la salle de vente : 2 *Dracs* gris / Le **Marquis de Corbal** / **Arcane** / quelques valets pour faire bonne mesure.
- Dans la remise : 1 *maître-bête drac* et des *draonnets* énervés.

Les opposants

Dracs gris :

Crête noire – Sans-nez –
Au baudrier croisé

Att 3 Def 1 Ténacité 3

Écailles 1

Armés d'épées larges.

Valets :

Les triplés

Att 1 Def 0 Ténacité 1

Armés de gourdins.

Gardes du corps :

Le minet — Le poilu

Att 2 Def 2 Ténacité 2

Armés de rapières
et de pistolets.

Peralès :

Att 2 Def 2 (+1) Ténacité 5

Armé d'une rapière de Tolède
à la garde ouvragée.

Le Marquis de Corbal :

Att 3 Def 3 (+3) Ténacité 5

Armé d'un fleuret.

Style français.

Feinte : Fente (après une attaque,
garde la main quelle que soit la
carte défensive de l'adversaire).

Esperanzo :

Att 1 Def 1 (+4) Ténacité 3

Armée d'une cape et d'un fil
à couper en acier-mage.

Feinte : Regard troublant
(la **Lame** ne peut pas jouer
de carte cette ronde).

Arcane :

Att 2 Def 4 (+1) Ténacité 6

Armé d'un fleuret et d'une
main gauche.

Feinte : Main gauche (1 dégât
automatique).

Feinte : Échappée belle (si sa
Ténacité tombe à 2 ou 1, la
feinte déclenche une sortie
avec panache — si possible
par l'oculus).

Quelques tactiques possibles :

• On peut éventuellement se servir de la flûte du noble pour énerver **Petit-Ami** au moment où sa présentation commencera (voir l'indice des roturiers). Le sifflement aigu de l'instrument catalyse un comportement totalement incohérent chez l'animal. Cette stratégie octroie la main aux **Lames** automatiquement et une reprise de souffle gratuite pour le premier assaut.

• Pour retrouver le *saphir*, il faut affronter le **Marquis de Corbal**. Celui-ci conserve l'écrin précieusement sur lui. L'homme est un maître d'arme et il combat chez lui. Cela risque de ne pas être une mince affaire... Au besoin, ajouter lui une feinte : Duel à la maison qui lui donne 1 action de Réserve supplémentaire.

• La priorité des **Lames** reste **Petit-Ami**. La bestiole est très agitée et elle ne se laissera pas attraper si facilement, ce qui peut générer quelques situations cocasses, voire comiques. Imaginez un personnage en train de ferrailler avec un *Drac* en se balançant à la chaînette, tout en essayant de se saisir d'une poule à écailles, suspendue au-dessus et qui en plus lui picore les doigts !

En sus, le *maître de magie* espagnol ne compte pas quitter les lieux sans **Petit-Ami**. Ainsi, tour à tour, les intervenants vont essayer de s'approprier le *dragonnet*, qui va vite s'apparenter à un ballon de *rugby*. La scène risque de tourner à la chasse au (*pas*) Vif-d'or.

• **Arcane** est sans aucun doute la menace la plus importante de la scène. Il défendra ses intérêts un maximum mais s'il est mis à mal, il préférera la fuite (quitte à sacrifier le **Marquis de Corbal**) plutôt que la mort ou l'emprisonnement.

Épilogue

« **En toute chose, c'est la fin qui est essentielle.** »

Les **Lames** peuvent vouloir gérer la situation dans les règles (en attendant la milice par exemple) mais elles ne doivent pas oublier que le temps joue contre elles. Il faut d'urgence ramener le *saphir* et **Petit-Ami** avant que le repas ne s'achève au *Palais-Cardinal*. Pour un final dramatique, les **Lames** arriveront au moment opportun pour sauver le dîner de **Mazarin**. Alors que le groupe pénètre dans l'antichambre de la salle à manger, le **Cardinal** fait déjà tinter une clochette depuis plusieurs secondes. C'est le signal qu'il est temps d'introduire le cadeau. Problème, le majordome est dans l'antichambre opposée. Il n'y a plus de temps ! Il ne reste plus qu'aux héros à remplacer le serviteur au pied-levé. Un test d'Intrigue ou de Duperie sera nécessaire pour donner le change. Mais, la **Lame** désignée aura ainsi le plaisir d'être aux premières loges pour constater l'effet du présent.

La jeune **Reine Christine**, avec son allure à la garçonne, est ravie. Son regard d'un bleu glacial s'illumine d'émerveillement. On réalise d'évidence qu'elle est plus intéressée par **Petit-Ami** que par le bijou. Le vieux *dragonnet* finit ainsi sa soirée mouvementée, la tête posée sur un décolleté royal et non moins confortable. La bestiole est comblée. La fille aussi.

Le **Cardinal**, quant à lui, sera largement reconnaissant à l'endroit des personnages et en récompense, ils seront invités à assister à la prochaine représentation théâtrale qui se tiendra au *Palais-Cardinal* en présence de

personnalités éminentes de la cour. On y jouera une fable originale de **Monsieur Jean de La Fontaine**, un jeune fabuliste prometteur. La fable s'intitule : « *Le Corbeau et le Dragonnet* ».

Un jour, toujours.



Personnages principaux

Arcane : **Arcane** est un sang-mêlé mystérieux qui a créé une organisation criminelle serpentant dans les hautes sphères de la société. Son nom se murmure dans les alcôves des hôtels particuliers et même du *Louvre*, dès qu'un besoin inhabituel se fait sentir : une réunion secrète à organiser, un amant à rencontrer, un objet ésotérique à acquérir ou même une envie de liqueur de *Jusqu'ame*... **Arcane** peut tout obtenir car il a un vaste réseau d'influence. Il ne fait pas dans l'assassinat en revanche. Il est plutôt un pourvoyeur de services interdits par les mœurs ou la loi. Il dissimule ses traits sous un masque de porcelaine, veiné de glyphes ésotériques sans véritable signification. En effet, sa physionomie *draconique* est trop marquée (prognathisme et pupilles fendues)

ce qui a tendance à mettre mal à l'aise ses interlocuteurs. C'est un homme froid et avide, qui a beaucoup de ressources autant financières que politiques. Ceusses qui voudraient le faire tomber devraient se frotter à de nombreux adversaires.

Louis Descorbes alias le **Marquis de Corbal** : **Louis** fut un maître d'armes de talent qui réussit à obtenir une certaine notoriété auprès de la noblesse. Mais, à la suite d'une grave blessure infligée lors d'un duel d'honneur, l'homme qu'il était, disparût. Devenu borgne, son habileté au combat en fut amenuisée et sa crédibilité définitivement ternie. Son école d'escrime devint silencieuse, seuls les échos lointains des cliquetis résonnaient dans la tête du maître déchu. **Arcane** vit en lui une proie facile. Ce dernier lui sortit la tête de l'alcool-mauvais et lui donna un nouveau but : organiser la phalange armée de son organisation. Il endossa alors un nouveau nom pour une nouvelle vie. Rigoureux et n'accordant que peu sa confiance, il traite lui-même les affaires délicates que son employeur lui confie. Il est amer envers la noblesse et garde une rancœur non dissimulée vis-à-vis d'elle.

Comte Fernado Péralès : Représentant espagnol à *Paris*, ce dernier a conscience qu'être en ce lieu est une chance. Outre le suivi des affaires diplomatiques courantes, il profite de la capitale française pour assouvir ses propres caprices épicuriens. Dans cette affaire, l'ambassadeur est grandement intéressé par les secrets du *dragonnet*, surtout depuis qu'il a eu connaissance des tractations entre **Mazarin** et **Henrikson**. **Péralès** est quelqu'un de fier et imbu de sa personne.

Esperanzo : *Maître de magie* vivant à *Barcelone*, il n'est affilié à aucune cour à ce jour. C'est bien normal quand on sait qu'il travaille en réalité pour un *Dernier-Né* tristement célèbre : **L'Intrigante**. C'est un spécialiste des langues *draconiques* et *reptiliennes*. Il espère bien soutirer quelques secrets du *dragonnet* de **Richelieu**. Et ainsi de satisfaire la soif insatiable d'informations de sa maîtresse. **Arcane**, avec qui il est en accointance, l'a invité à cette vente aux enchères exceptionnelle. Il a aussitôt sollicité son ami **Fernando Péralès** afin qu'il organise sa venue à *Paris*.



Annexes (pages suivantes)

Plan du marché aux écailles

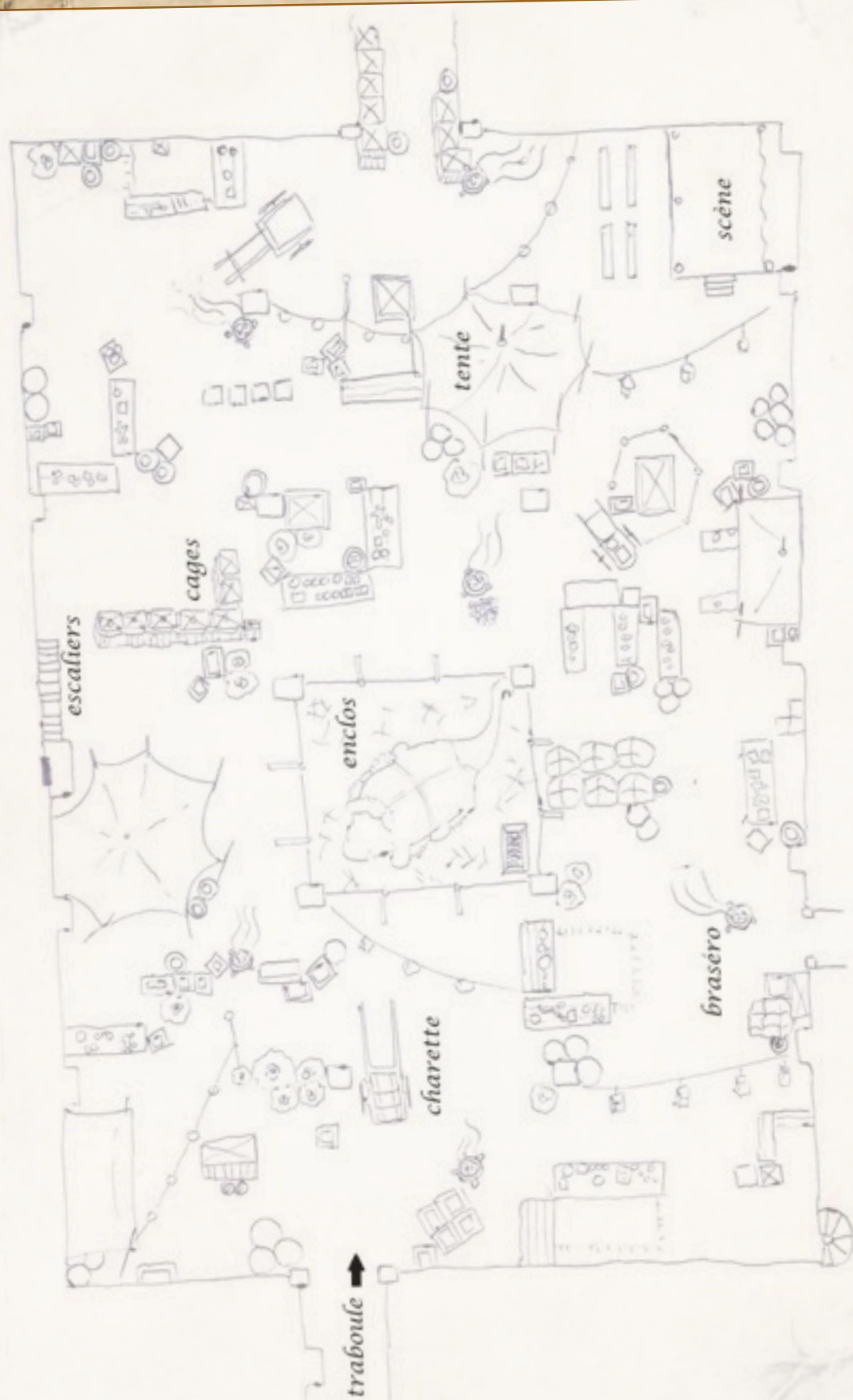
Missive de la sacoche

Coupe des abords du *Palais-Cardinal*

Plan de la salle de vente

La *salamandrine* (à découper et éventuellement à plastifier)

Le marché aux écaïlles



Cher Marquis de Corbal,

Pourriez-vous accomplir la tâche dont nous avons parlée deux mois en arrière ? Je sais le délai court pour votre partie mais l'invité de marque que j'attendais vient seulement de me confirmer sa présence pour la vente du 9. La Catalogne est loin et il ne fera point si souvent le voyage. De plus, je subodore qu'un marionnettiste tout autre file dans son ombre et qu'il s'agirait de ne pas décevoir.

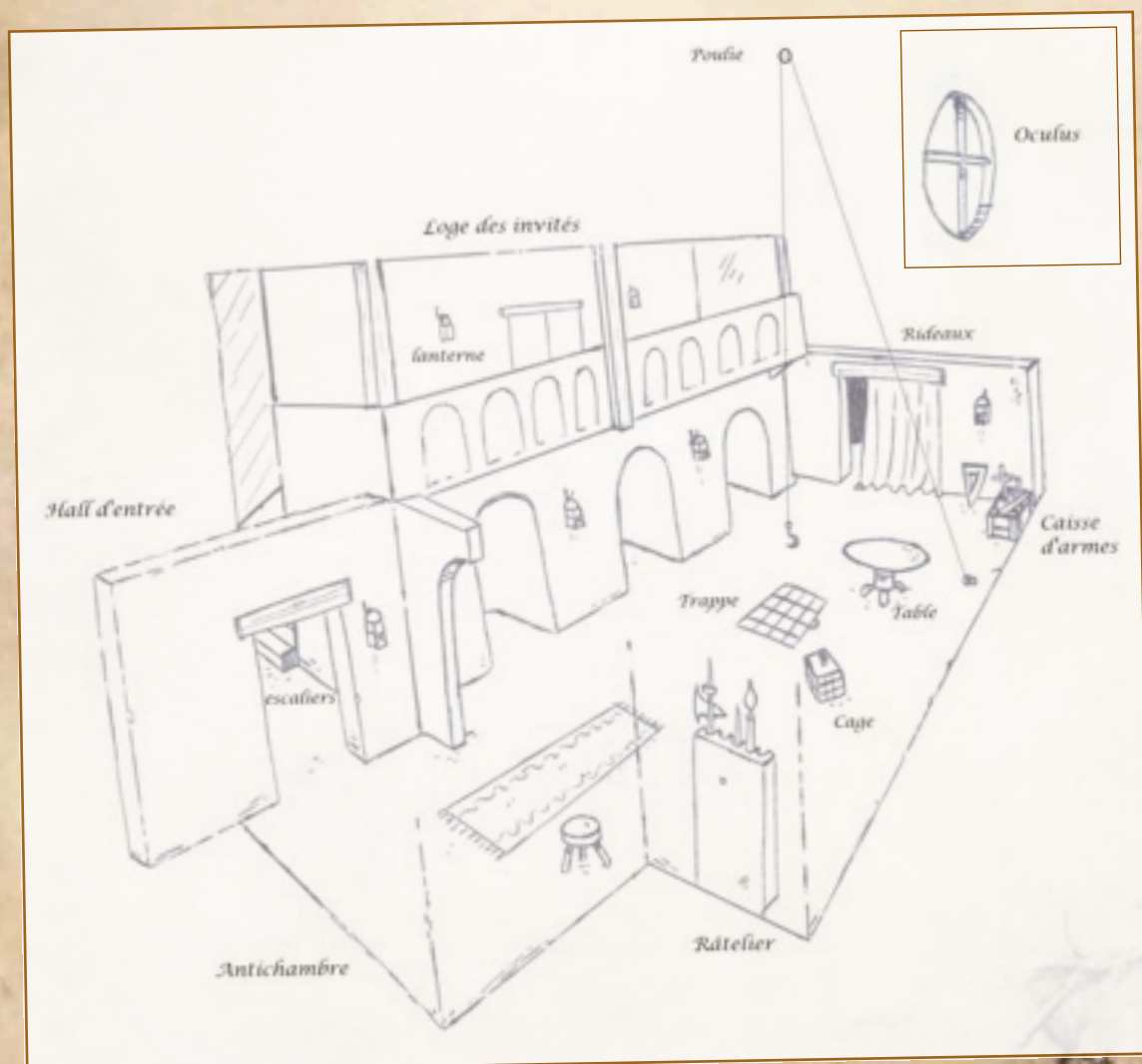
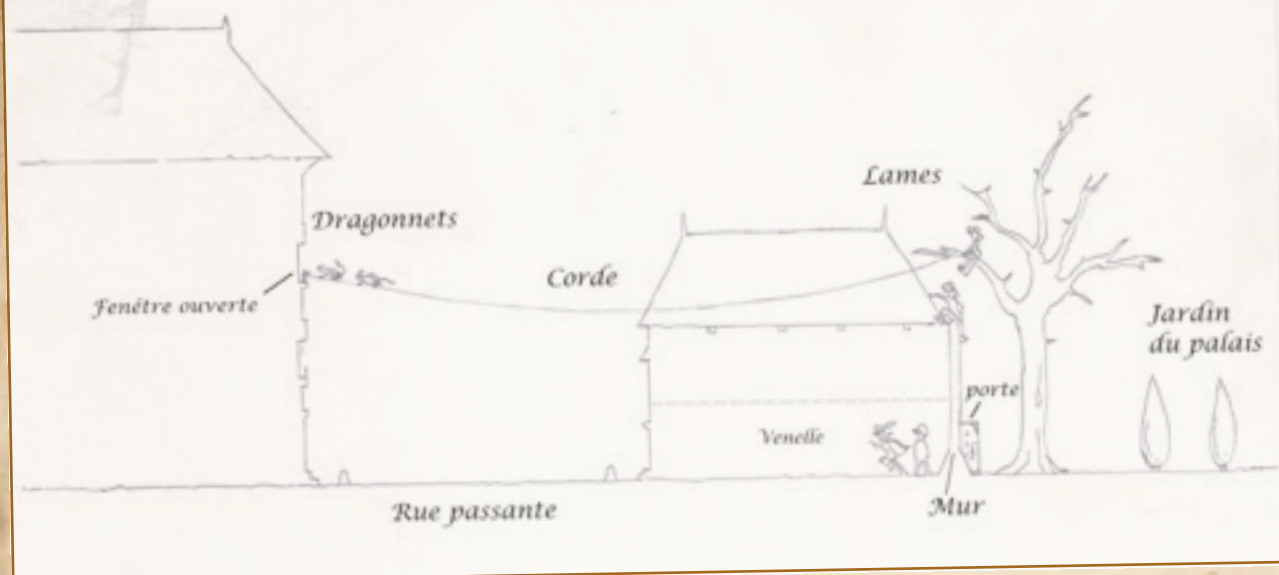
L'attrait pour cette bête particulière est bien compréhensible, prenant de compte son ancien propriétaire. Elle va susciter, à n'en point douter, une joute pécuniaire très intéressante qui devrait faire déborder nos escarcelles.

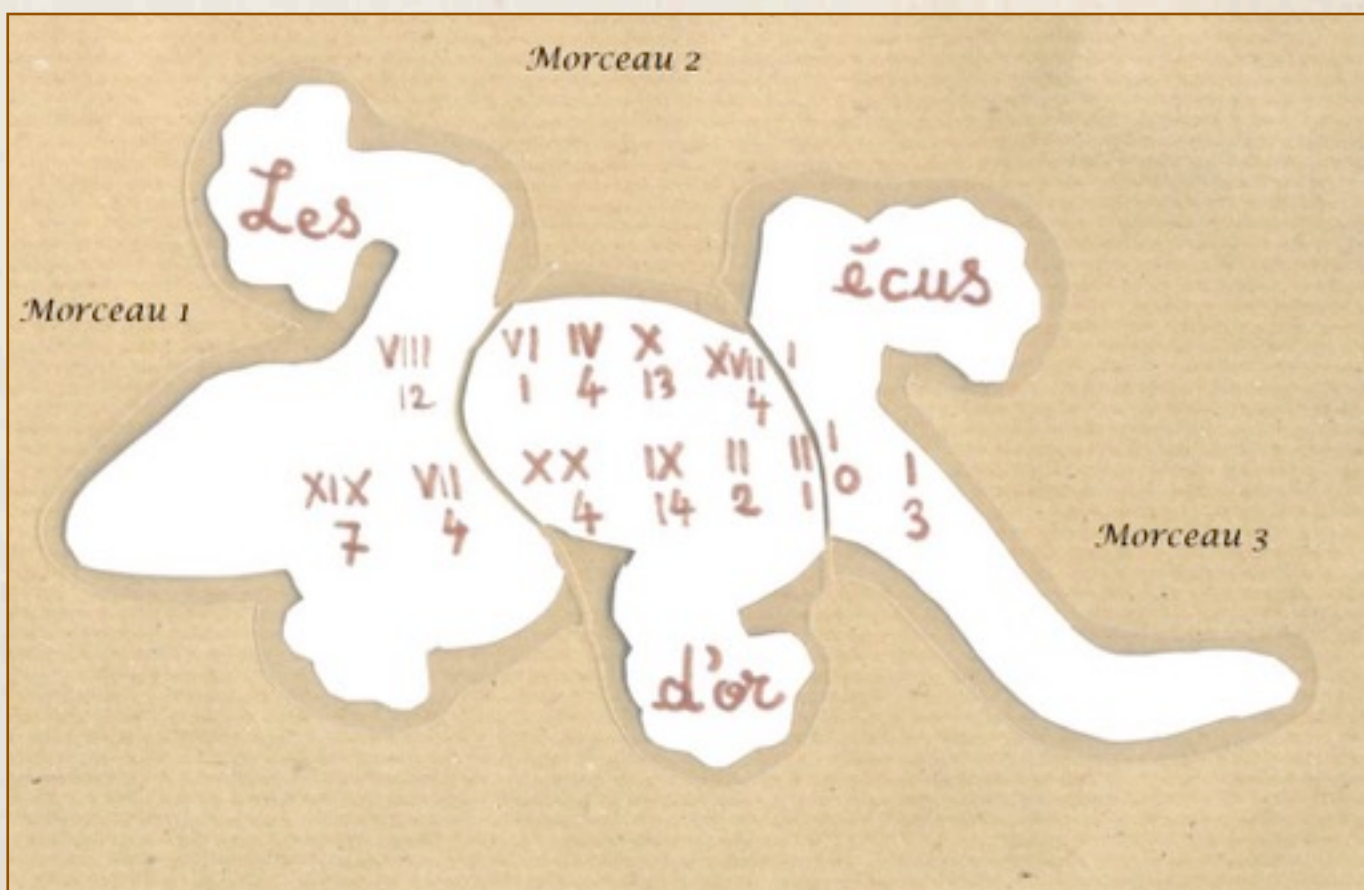
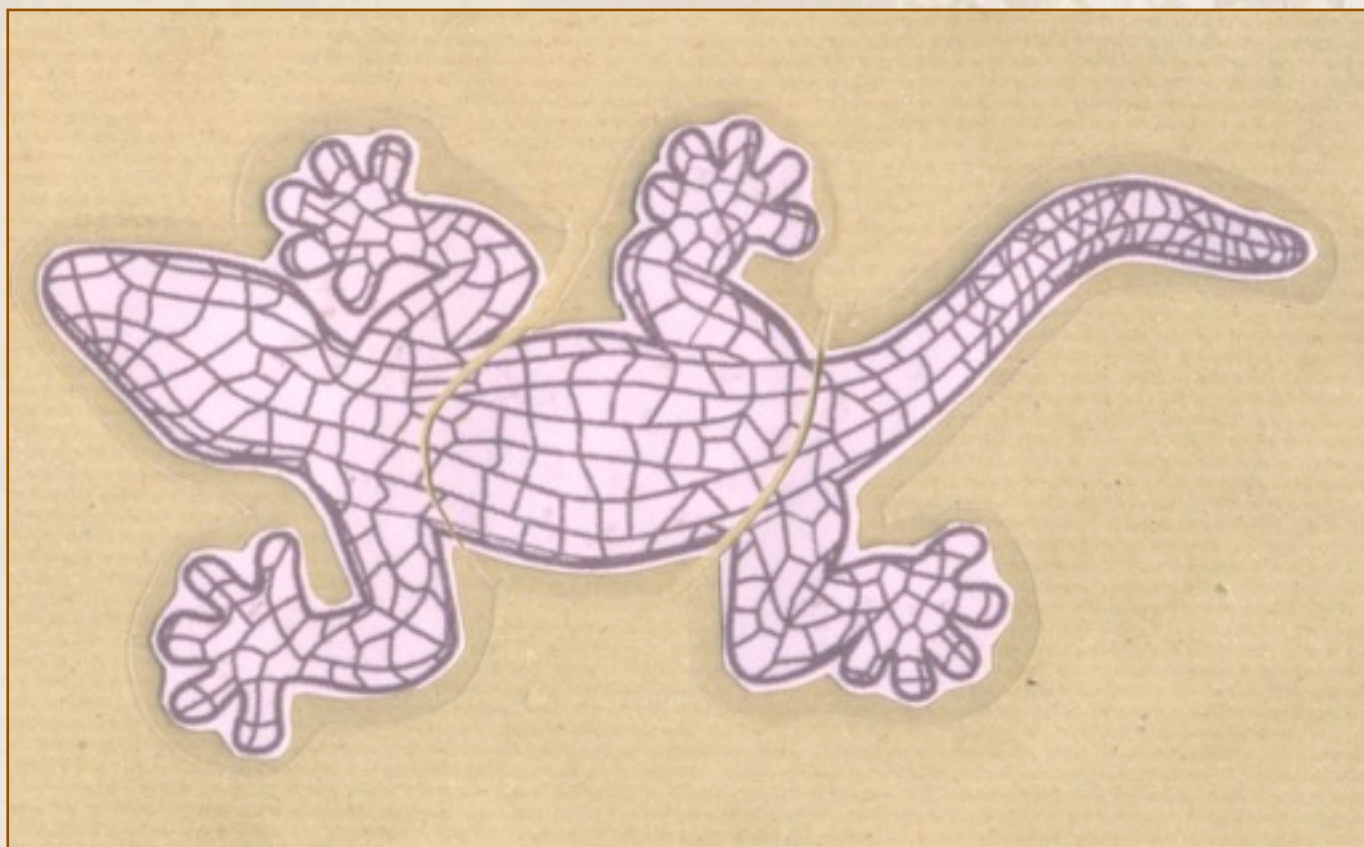
Bien à vous cher ami,

Arcane.

Note : la date du « 9 », évoquée dans cette lettre, correspond bien entendu à la date du jourd'hui.
« Oui, pouvez-vous dire à vos joueurs, nous sommes le 9 ! »

Coupe des abords du Palais Cardinal





LES LAMES DU CARDINAL

LES LAMES DU CARDINAL



Un jour, toujours !

Cliquez ici pour rejoindre le groupe Facebook de la communauté...





LES LAMES DU CARDINAL